EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO
HERRIZAINGO SAILA DEPARTAMENTO DE INTERIOR
Herrizaingo Sailburuordetza Viceconsejería de Interior
Joko eta Ikuskizun Zuzendaritza *Dirección de Juego y Espectáculos*

PROTOCOLO DE ENSAYOS

DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO

MAQUINAS DE TIPO "B"

DIRECCIÓN DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS

Fecha: 24 de febrero de 2010

Donostia - San Sebastian, 1 – 01010 VITORIA-GASTEIZ
Tef. 945 01 88 79 – Fax 945 01 87 48

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

ÍNDICE

1 OBJETO 7

2 ALCANCE 7

3 REFERENCIAS 7

4 GENERAL 8

5 DESARROLLO 18

5.1 IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA 20

5.2 ENSAYOS FUNCIONALES 31

5.2.1 REGISTRO DE CONTADORES DE ENSAYO 31

5.2.2 COMPROBACIONES DE FUNCIONAMIENTO 31

5.2.2.1 PRECIO DE PARTIDA SIMPLE 31

5.2.2.2 INCIO DE LA PARTIDA 32

5.2.2.3 DISPLAY DE ACUMULACIÓN DE DINERO COMO CRÉDITOS DE ENTRADA. ACUMULACION MÁXIMA. RECUPERACION DEL DINERO INTRODUCIDO. 32

5.2.2.4 PARTIDAS MÚLTIPLES CON CRÉDITOS DEL DISPLAY DE CRÉDITOS DE ENTRADA. PRECIO MÁXIMO PARTIDA 33

5.2.2.5 DISPLAY ADICIONAL EXCESO DE DINERO COMO RESERVA. RECUPERACION DE DINERO INTRODUCIDO. 35

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

5.2.2.6 TRANSFERENCIA ENTRE DISPLAY DE RESERVA Y DISPLAY DE CRÉDITOS DE ENTRADA POR ACCIÓN VOLUNTARIA. 36

5.2.2.7 DISPLAY DE ACUMULACIÓN DE PREMIOS. ACUMULACION MÁXIMA. 37

5.2.2.8 PARTIDAS MÚLTIPLES CON DINERO ACUMULADO EN EL DISPLAY ACUMULACIÓN DE PREMIOS. 37

5.2.2.9 RECUPERACION DE DINERO ACUMULADO EN EL DISPLAY DE ACUMULACIÓN DE PREMIOS 38

5.2.2.10 BANDEJA PARA RECEPCIÓN DE PREMIOS OTORGADOS 39

5.2.2.11 MECANISMO DE BLOQUEO DEL JUEGO CUANDO NO SE HAYA PODIDO COMPLETAR CUALQUIER PAGO DE PREMIO. 40

5.2.2.12 INDICACION ESTADO BLOQUEO DEL JUEGO CUANDO NO SE HAYA PODIDO COMPLETAR CUALQUIER PAGO DE PREMIO. 41

5.2.2.13 MEDIOS DE INTRODUCCIÓN DE CRÉDITOS (PARA EL PAGO DEL IMPORTE DE LA PARTIDA) 42

5.2.2.14 COBRO DE PREMIOS. 43

5.2.2.15 PAGO DE PREMIOS CONDICIONADO A INTRODUCCIÓN MONEDAS Y/O CRÉDITOS ADICIONALES. 43

5.2.2.16 NATURALEZA DE LOS PREMIOS 44

5.2.2.17 VELOCIDAD DE JUEGO 45

5.2.2.18 MEMORIA DE "ÚLTIMO ESTADO" EN CASO DE CORTE DE ENERGÍA . 46

5.2.2.19 DISPOSITIVO DE DESCONEXIÓN EN CASO DE FALLO DE RODILLOS 47

5.2.2.20 INDICACIÓN COMBINACIÓN GANADORA 48

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

5.2.2.21 ETIQUETA PROHIBICIÓN A MENORES DE EDAD Y AVISO DE ADICCIÓN POR PRÁCTICA DEL JUEGO. 48

5.2.2.22 INFORMACIÓN AL USUARIO 51

5.2.2.23 SISTEMA VALIDACIÓN APUESTA. 53

5.2.2.24 RECLAMOS DE LA MÁQUINA 53

5.2.2.25 MECANISMO O DISPOSITIVO QUE PERMITA LIMITAR EL USO DE LA MÁQUINA. 54

5.2.3 COMPROBACIONES EXCLUSIVAS PARA MÁQUINAS BS 54

5.2.3.1 INFORMACIÓN MÁQUINA "BS" 54

5.2.4 COMPROBACIONES EXCLUSIVAS PARA MÁQUINAS BG 55

5.2.4.1 SOPORTE: VÍDEO O SISTEMA SIMILAR PARA DESARROLLO DEL JUEGO 55

5.2.4.2 JUEGO BASADO EN VARIACIONES DEL JUEGO DE BINGO 55

5.2.4.3 NECESITA INTERVENCIÓN DEL PERSONAL DE LA SALA PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. 56

5.2.4.4 EXPIDE CARTONES O SOPORTES FÍSICOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO. 57

5.2.4.5 ELEMENTOS Y FUNCIONALIDADES: SERVIDORES 57

5.2.4.6 ELEMENTOS Y FUNCIONALIDADES: TERMINAL DE CAJERO 58

5.2.4.7 ELEMENTOS Y FUNCIONALIDADES: SISTEMA VERIFICACION AL INICIO DE SESION 59

5.2.4.8 COMPROBACIONES DEL SISTEMA DE INTERCONEXIÓN 59

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

5.2.5 COMPROBACIÓN DE LOS CONTADORES DE CONTROL 60

5.2.5.1 ALMACENAR LOS DATOS EXIGIDOS POR LA LEGISLACIÓN. 60

5.2.5.2 CONTADOR DE CONTROL, QUE POSIBILITA SU LECTURA INDEPENDIENTE POR LA ADMINISTRACIÓN. 61

5.2.5.3 IDENTIFICACIÓN DE LA MÁQUINA DONDE SE ENCUENTRA INSTALADO 62

5.2.5.4 CONTADORES DE CONTROL SERIADOS Y PROTEGIDOS CONTRA MANIPULACIÓN 62

5.2.5.5 MANTENER LOS DATOS ALMACENADOS EN MEMORIA CON LA MÁQUINA DESCONECTADA E IMPEDIR EL USO DE LA MÁQUINA EN CASO DE AVERÍA O DESCONEXIÓN DEL CONTADOR 63

5.3 COMPROBACIÓN DOCUMENTAL 64

5.3.1 VERIFICACIÓN DE CONFIGURACIONES DE LA MÁQUINA 64

5.3.2 FUNCIONAMIENTO GENERAL DE LA MÁQUINA Y MODO DE JUEGO RESPONDE A LO EXPUESTO EN LA DOCUMENTACIÓN TECNICA 65

5.3.3 PLANES DE GANANCIAS INDICADOS EN LA MÁQUINA COINCIDEN CON LOS INDICADOS EN LA DOCUMENTACIÓN TECNICA 66

5.3.4 COMPROBACIÓN DE IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA 67

5.3.5 COMPROBACIÓN DE LA ETIQUETA IDENTIFICATIVA 67

5.3.6 FUNCIONALIDAD DE LOS PULSADORES Y OTROS MECANISMOS COMPLEMENTARIOS 68

5.4 ENSAYOS AUTOMÁTICOS 69

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

5.4.1 SORTEO CON VALOR RESIDUAL INFERIOR AL PRECIO DE LA PARTIDA 69

5.4.2 COMPROBACIÓN DE PORCENTAJE DE DEVOLUCIÓN EN PREMIOS 69

5.4.3 PREMIO O GANANCIA DE MAYOR VALOR 73

5.4.4 RELACION SISTEMÁTICA Y PREDETERMINADA EN EL PROGRAMA DE JUEGO ENTRE PREMIOS CUYA SUMA SUPERE EL VALOR DEL PREMIO MÁXIMO .. 74

5.5 ESPECIFICACIONES DE LOS ENSAYOS PARA PRUEBAS DE MODELOS (PRUEBA COMERCIAL) 75

5.6 ESPECIFICACIONES DE LOS ENSAYOS PARA MÁQUINAS INSTALADAS BAJO ANTIGUA LEGISLACIÓN 78

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

OBJETO

El presente procedimiento tiene por objeto describir el método de ensayo para la homologación de las máquinas recreativas de tipo "B" o recreativas con premio programado así como los subtipos de máquina BM, BS, BG, BC. En dos apartados especiales se describen las pruebas requeridas para la realización de los ensayos relativos a la instalación de un número limitado de unidades de máquinas recreativas tipo "B" en Prueba de Modelos (Prueba Comercial) y los requisitos para máquinas instaladas bajo antigua legislación.

ALCANCE

Este documento es aplicable a todas las máquinas de juego tipo "B", así como los subtipos BM, BS, BG, BC.

REFERENCIAS

Para la realización del procedimiento de ensayo se tienen como base los documentos siguientes:

a) Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas y Sistemas de Juego.

b) ORDEN de 4 de diciembre de 2009, del Consejero de Interior por el que se desarrolla la regulación de las máquinas de juego previstas en el Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

GENERAL

Con el fin de aclarar la terminología empleada en este documento se indican a continuación las siguientes definiciones:

MÁQUINA DE TIPO "B" O RECREATIVA CON PREMIO PROGRAMADO

1.- Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

2.- Dentro de la categoría de máquinas de tipo «B» se incluyen como subtipos especiales lo siguientes:

- **Máquinas «BM» o multipuesto**, entendiendo por tales aquellas que con un único programa y conformando un único mueble, concedan la posibilidad de participación de más de una persona, de forma independiente, conjunta o simultánea, y concedan el premio correspondiente a una única máquina.

- **Máquinas «BC» o máquinas compartidas**, entendiendo por tales aquellas, que con un único programa y conformando un único mueble, concedan la posibilidad de competir entre si a dos personas jugadoras de manera conjunta y simultanea y concedan el premio correspondiente a una única máquina.

- **Máquinas de tipo «BS» o recreativas con premio especial**, las cuales podrán conceder premios superiores a las máquinas de tipo «B» instalables en locales que no sean de juego, y sólo podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos.

- **Máquinas de tipo «BG» o recreativas con premio especiales para salas de bingo**, que sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante tarjetas físicas o virtuales para el juego de bingo, y podrán conceder premios superiores a las demás máquinas de tipo «B», en proporción a lo apostado por el conjunto de personas usuarias o de acuerdo con el programa de premios previamente establecido. En estas máquinas el juego se desarrollará mediante la utilización de

pantallas controladas por señal de video o similar, sin que puedan, en ningún caso, expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado informáticamente y sin intervención del personal de la sala.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – SECCION 2ª - Artículo 6

Maquinas Multijuego:

En el caso de máquinas cuyo juego pueda ser cambiado mediante la sustitución de su programa o mediante cambio de una placa electrónica o de un soporte informático, podrá inscribirse como modelo el soporte solidario compuesto de un mecanismo y dispositivos de juego, si bien únicamente podrán explotarse en dichos modelos aquellos juegos cuyos programas intercambiables hayan sido debidamente inscritos en la Sección de Modelos.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – SECCION 2ª - Artículo 23 – Subartículo 3

CHECKSUM (CKS)

Es el resultado del cálculo mediante un algoritmo que permite identificar por medio de un número hexadecimal el contenido del programa de juego.

CYCLIC REDUNDANCY CODE (CRC)

Es el resultado del cálculo mediante un algoritmo que permite identificar por medio de un número hexadecimal el contenido del programa de juego. Una diferencia relevante entre el CKS y CRC es que en el primero, al no tener en cuenta los valores "∅" del programa de juego (si éste se modifica el resultado puede ser el mismo, sin embargo realizando el cálculo del CRC ésto no es posible). El cálculo del CRC se realizará utilizando el polinomio: 0x8005.

MD5

En criptografía, MD5 (abreviatura de Message-Digest Algorithm 5, Algoritmo de Resumen del Mensaje 5) es un algoritmo de reducción criptográfico de 128 bits ampliamente usado.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

A pesar de su amplia difusión actual, la sucesión de problemas de seguridad detectados desde que, en 1996, Hans Dobbertin anunciase una colisión de hash plantea una serie de dudas acerca de su uso futuro.

SHA1

La familia SHA (Secure Hash Algorithm, Algoritmo de Hash Seguro) es un sistema de funciones hash criptográficas relacionadas de la Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos y publicadas por el National Institute of Standards and Technology (NIST).

SHA-1 ha sido examinado muy de cerca por la comunidad criptográfica pública, y no se ha encontrado ningún ataque efectivo. No obstante, en el año 2004 un número de ataques significativos fueron divulgados sobre funciones criptográficas de *hash* con una estructura similar a SHA-1; lo que ha planteado dudas sobre la seguridad a largo plazo de SHA-1.

PROGRAMA DE JUEGO

Software o conjunto de sentencias, en lenguaje de programación, guardadas en uno o varios dispositivos de almacenamiento que controlan el desarrollo del juego de una máquina.

- **Principal**

Parte del programa de juego que tiene una relación directa con los requisitos exigidos en la legislación vigente aplicable, incluido el software contenido en los microcontroladores de rodillos o similar, y cualquier otro que el Laboratorio considere oportuno.

- **Secundario**

Parte del programa de juego que no tiene una relación directa con los requisitos exigidos en la legislación vigente aplicable (sonido, imágenes….).

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

Es el dispositivo destinado a contener la totalidad o una parte del programa de juego (EPROM, EEPROM, FLASH, COMPACT FLASH, FLASH IDE, RAM, CD, DVD, DISCO DURO, etc…)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

EPROM

Son las siglas de Erasable Programmable Read-Only Memory (ROM programable borrable de sólo lectura). Es un tipo de chip de memoria ROM no volátil. Se programan mediante un dispositivo electrónico que proporciona voltajes superiores a los normalmente utilizados en los circuitos electrónicos. Una vez programada, una EPROM se puede borrar solamente mediante exposición a una fuerte luz ultravioleta. Las EPROMs se reconocen fácilmente por una ventana transparente en la parte alta del encapsulado, a través de la cual se puede ver el chip de silicio y que admite la luz ultravioleta durante el borrado.

Una EPROM programada retiene sus datos durante diez o veinte años, y se puede leer un número ilimitado de veces. Para evitar el borrado accidental por la luz del sol, la ventana de borrado debe permanecer cubierta. Las EPROM pueden venir en diferentes tamaños y capacidades.

OTP

(One-Time Programmable, programables una sola vez). La única diferencia con la EPROM es la ausencia de la ventana de cuarzo, por lo que no puede ser borrada.

EEPROM (o E2PROM)

Son las siglas de Electrically-Erasable Programmable Read-Only Memory (ROM programable y borrable eléctricamente). Es un tipo de memoria ROM que puede ser programado, borrado y reprogramado eléctricamente, a diferencia de la EPROM que ha de borrarse mediante un aparato que emite rayos ultravioletas. Son memorias no volátiles.

MEMORIA FLASH

La memoria flash es una forma desarrollada de la memoria EEPROM que permite que múltiples posiciones de memoria sean escritas o borradas en una misma operación de programación mediante impulsos eléctricos, frente a las anteriores que sólo permite escribir o borrar una única celda cada vez. Por ello, las Memorias Flash permiten funcionar a velocidades muy superiores cuando los sistemas emplean lectura y escritura en diferentes puntos de esta memoria al mismo tiempo.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Existen varios estándares de encapsulados promocionados y fabricados por la mayoría de las multinacionales dedicadas a la producción de hardware.

SERVIDOR

En informática, un servidor es una computadora que, formando parte de una red, provee servicios a otras computadoras denominadas clientes.

También, se le denomina servidor a una aplicación informática o programa que realiza algunas tareas en beneficio de otras aplicaciones llamadas clientes.

Es posible que un ordenador cumpla simultáneamente las funciones de cliente y de servidor.

MICROCONTROLADOR

Un microcontrolador es un circuito integrado o chip que incluye en su interior las tres unidades funcionales de una computadora: unidad central de procesamiento, memoria y unidades de E/S (entrada/salida).

Por ejemplo, un microcontrolador típico tendrá un generador de reloj integrado y una pequeña cantidad de memoria RAM y ROM/EPROM/EEPROM/FLASH, significando que para hacerlo funcionar, todo lo que se necesita son unos pocos programas de control y un cristal de sincronización.

DISPOSITIVO DE CONTADORES DE CONTROL

Este dispositivo (RAM, EEPROM, archivo de base de datos, …) es el elemento destinado a recoger la información de las partidas, como mínimo el número de partidas totales y por modalidades efectuadas, el importe de las apuestas efectuadas, el dinero devuelto en forma de premios, y los boletos, billetes o soportes expedidos, permitiendo identificar claramente cada ciclo reglamentario, su fecha de finalización y el porcentaje de devolución de premios por cada ciclo.

DISPOSITIVOS DE CONTROL DE RODILLOS O SIMILAR

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Se trata de un dispositivo electrónico donde se guarda un programa que realiza control sobre los rodillos u otros dispositivos en los que pueda afectar a la velocidad de juego.

CRÉDITO

Valor mínimo unitario de apuesta, que permite la realización de 1 partida simple.

PARTIDA

Se considera partida a todo el conjunto de acciones que, consumiendo créditos (o dinero), transcurren desde la actuación sobre el pulsador o dispositivo que inicia el juego hasta que la máquina permite de nuevo la realización de nuevas partidas o se encuentra en estado de espera de entrada de créditos (o dinero) .

Una partida puede tener un precio de 0,20 €, 0,40 €, 0,60 €, 0,80 € (una vez transcurrido un año a partir de la entrada en vigor de la legislación) y 1 € (para partidas con dinero de contador de premios acumulados).

JUGADA

Se considera jugada cada una de los sucesos, dentro de una partida, donde se puede o no obtener un premio (Giro de rodillos, Avances, Obtención de Bonos, acceso al Juego Adicional….).

PREMIO

Es la cantidad de dinero que la máquina otorga eventualmente al jugador a modo de ganancia tras haberle concedido un tiempo de uso.

COBRAR

Rechazar las posibles opciones de riesgo que presenta la máquina tras la obtención de un premio.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

PAGAR

Puesta a disposición del dinero correspondiente a un premio o bien al dinero acumulado en el display de acumulación de premios.

DISPLAY CONTADOR DE CREDITOS DE ENTRADAS

Es un display en el que se visualizan los créditos introducidos con el límite establecido en la legislación vigente aplicable.

DISPLAY CONTADOR DE RESERVA

Es un display en el que se visualizan los créditos introducidos una vez superado el límite en el contador de créditos de entradas.

DISPLAY CONTADOR DE PREMIOS

Es un display en el que se visualiza la cantidad del premio otorgado al finalizar una jugada o partida.

DISPLAY DE ACUMULACION DE PREMIOS

Es un display en el que se visualiza la cantidad del premio otorgado tras finalizar una partida o en su caso la cantidad acumulada de premios obtenidos.

MEDIOS DE INTRODUCCIÓN DE CRÉDITOS (MEDIOS DE PAGO)

Cualquier formato aceptado por la máquina para que la persona usuaria efectúe el pago del importe de las partidas (dinero de curso legal, tarjetas o soportes electrónico físicos de pago autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos).

NATURALEZA DE LOS PREMIOS (MEDIOS DE PAGO)

Cualquier formato aceptado por la máquina para llevar a cabo el pago de premios y/o dinero acumulado en el contador de banco (dinero de curso legal, tarjetas o soportes electrónico físicos de pago autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos).

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

PAGADOR (O HOPPER)

Es un dispositivo electromecánico que sirve para realizar la devolución del dinero tanto la procedente de los premios otorgados como la procedente de la reserva, exceso del dinero introducido.

JUEGO BÁSICO

Es el que comprende todas las jugadas realizadas utilizando tan sólo los créditos necesarios para su participación

BONOS (BONUS)

Con este nombre o bien con otro representativo de la figura que se otorga (Dados, Balas, Cofres, etc…) se le denomina a los elementos que sirven para acceder a otro tipo de juego en partida/s posterior/es.

JUEGO COMPLEMENTARIO

Es aquél que se desarrolla utilizando los créditos necesarios junto con un número concreto de BONOS. Se puede acceder a él sin pasar por el juego básico siempre y cuando se disponga de bonos.

JUEGO ADICIONAL

Es aquél al que se accede a través de un enlace en una jugada, bien realizada en el Juego Básico o en el Juego Complementario. Este juego presenta la posibilidad de obtener un premio y/o mejorar el premio ya obtenido. En ocasiones se utilizan dispositivos especiales: Ruleta, Laberinto, 3 en raya…)

JUEGO SELECCIONABLE

Juego Complementario o Adicional, seleccionable a voluntad de la persona usuaria.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

DISPOSITIVOS DE JUEGO COMPLEMENTARIO Y/O ADICIONAL

Son aquéllos que permiten realizar las jugadas en estos juegos; a saber, Rodillos, Ruleta, Bombo, Laberinto,….

AVANCES

El Avance consiste en el movimiento de los rodillos a la posición de la línea ganadora. Cuando en una partida se otorga Avances éstos presentan la posibilidad de la obtención de un premio o mejora de una combinación con opción a un posible premio, para ese fin la persona usuaria puede actuar sobre los dispositivos que activen el Avance. La mayoría de las máquinas presentan la opción Autoavances, en cuyo caso no es necesaria la participación de la persona usuaria.

RETENCIONES

Consisten en la retención de uno o dos rodillos para la obtención de una Combinación Ganadora en la siguiente partida. Normalmente, las maquinas presentan la configuración de las retenciones de forma automática.

COMBINACION GANADORA

Combinación de figuras en la Línea Ganadora con la que la máquina otorga un premio en metálico o cualquier tipo de bonificación.

DISPOSITIVOS DE RIESGO

Son aquellos dispositivos que pueden accionarse cuando se obtiene un premio con el fin de arriesgar para conseguir mejorar o empeorar el premio. Las denominaciones que reciben estas opciones de riesgo dependen del diseño de la máquina: Sube-Baja, Sube-Cofres, Doble-Nada, Riesgo, Dados,...

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

CRITERIO DE RIESGO

Se distinguen 2 criterios: Bajo Riesgo (BR) y Alto Riesgo (AR):

- **Bajo Riesgo (BR)**: Se considera criterio de Bajo Riesgo (BR) aquel en el que, como mínimo, en el 60% de las partidas premiadas del ensayo se procede al cobro inmediato de los premios otorgados sin accionar ninguno de los dispositivos de riesgo. El resto de las partidas premiadas se arriesgan, si es posible, en las opciones que presenta la máquina que posibilitan la mejora o pérdida del premio obtenido.

- **Alto Riesgo (AR)**: Se considera criterio de Alto Riesgo (AR) aquel en el que, como máximo, en el 40% de las partidas premiadas del ensayo se procede al cobro inmediato de los premios otorgados sin accionar ninguno de los dispositivos de riesgo. El resto de las partidas premiadas se arriesgan, si es posible, en las opciones que presenta la máquina que posibilitan la mejora o pérdida del premio obtenido.

ESTRATEGIA DE APUESTA

Estrategia adoptada en función de la probabilidad de obtención de premios. Se distinguen 3 estrategias: Conservadora, Intermedia y Arriesgada.

- **Conservadora**: Se denomina Conservadora, toda estrategia de apuesta que tenga unas probabilidades de premio superiores al 66,66%.

- **Intermedia**: Se denomina Intermedia, toda estrategia de apuesta que tenga unas probabilidades de premio entre el 33,33% y el 66,66%, ambos inclusive.

- **Arriesgada**: Se denomina Arriesgada, toda estrategia de apuesta que tenga unas probabilidades de premio inferiores al 33,33%.

SISTEMATICO

Que sigue o se ajusta a un patrón.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

PREDETERMINAR

Determinar o resolver con anticipación algo.

EQUIPROBABILIDAD

Igualdad de probabilidades de ser elegido.

DESARROLLO

El proceso de ensayos será el siguiente:

- IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA
- ENSAYOS FUNCIONALES
    - Registro de contadores de ensayo
    - Comprobaciones de funcionamiento
    - Comprobaciones exclusivas para máquinas BS
    - Comprobaciones exclusivas para máquinas BG
    - Comprobación de los contadores de control
- COMPROBACIÓN DOCUMENTAL
    - Verificación de configuraciones de la máquina
    - Funcionamiento general de la máquina y modo de juego responde a lo expuesto por el fabricante en la documentación técnica
    - Planes de Ganancias indicados en la máquina coinciden con los indicados en la documentación técnica

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

- Funcionalidad de los pulsadores y otros mecanismos complementarios

- ENSAYOS AUTOMÁTICOS
  - Comprobaciones de ensayo de Equiprobabilidad de restos de 0,10 €
  - Comprobación de porcentaje de devolución de premios
  - Relación sistemática y predeterminada en el programa de juego entre premios cuya suma supere el valor del premio máximo

- ESPECIFICACIONES DE LOS ENSAYOS PARA PRUEBAS DE MODELOS (PRUEBA COMERCIAL)

- ESPECIFICACIONES DE LOS ENSAYOS PARA MÁQUINAS INSTALADAS BAJO ANTIGUA LEGISLACIÓN

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA

La identificación de la muestra constará en al menos los siguientes datos:

- Tipo de máquina (B, BS, BG…)
- Modelo
- Nº de reg. de modelo (en caso de que aplique, si no se indicará "Prototipo")
- Fabricante
- Cliente
- Nº de reg. del cliente
- Nº de serie (si aplica)
- Nº de fabricación (si aplica)
- Arquitectura Hardware
- Placa Base (CPU)
    - Fabricante
    - Modelo
    - Versión Firmware (si aplica)
    - Nº serie
- Arquitectura Software
- Programa(s) de Juego, diferenciando entre principal y secundario. Se solicitará tanto para servidor y cliente (si aplica). Se deberá cotejar lo siguiente:

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Requisitos:

…. se adjuntará por duplicado la siguiente documentación:

…

h) En su caso, relación de programas de juego, especificando el dispositivo que contiene el programa de juego y sus elementos de identificación y verificación. En el caso de utilización de procedimientos técnicos poco usuales, la empresa fabricante o importadora facilitará los medios para su verificación durante el proceso de homologación.

En todo caso la empresa fabricante facilitará a la Dirección de Juego y Espectáculos el acceso independiente a los programas de juego y sus elementos de identificación y verificación.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 22 – Subartículo 2 h)

- Principal:
  - Tipo de dispositivo de almacenamiento
  - Nº de dispositivos (Nº de ficheros):
  - Ubicación (Ruta de acceso)
  - Modelo (Tipo de ficheros)
  - Versión
  - CKS16, CRC16, CRC32, MD5 y SHA1

    Requisitos:

    1.- … adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

f) Relación de «checksums» o suma de memoria, CRC, o código de redundancia cíclica de las memorias o microprocesadores que almacenen los diferentes programas de juego a homologar. Asimismo, podrán exigirse los correspondientes algoritmos MD5, o algoritmo de resumen del mensaje, de las máquinas o sistemas de juego.

h) Modelo identificativo de la cubierta o diseño de la etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta que deberá figurar adherida sobre cada una de las memorias, microcontroladores, disco duro, DVD, software u otros dispositivos que almacenen el programa de juego.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 23 – Subartículo 1 f) y h)

- Etiqueta de identificación de dispositivos que almacenan programas principales.

Requisitos:

2.- Asimismo, en las memorias o microprocesadores o soportes que almacenan el programa de juego, deberá grabarse:

a) Logotipo y número de la empresa fabricante o importadora.

b) Número de registro del modelo y versión del juego, en su caso.

c) Marca de la empresa fabricante de la memoria, al menos con tres letras.

d) Tipo del soporte o microprocesador que almacena el programa de juego

e) Relación de «checksums» o suma de memoria, CRC, o código de redundancia cíclica de las memorias o microprocesadores que almacenen los diferentes programas de juego a homologar; algoritmos MD5, o algoritmo de resumen del mensaje, de las máquinas o sistemas de juego.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO V – Artículo 35 – Subartículo 2

- Protección de los dispositivos que almacenan programas principales

Requisitos:

La concepción y construcción de las memorias o dispositivos electrónicos que determinen el juego y, en su caso, el plan de ganancias, o contabilicen el número e importe de las partidas efectuadas, o la entrega de boletos, billetes, recibos o similares, deberán hacer imposible su alteración.

Los circuitos integrados que almacenen el programa de juego deberán estar cubiertos por una etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta, que deberá destruirse o deteriorarse irreversiblemente si se intentase su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

Estar configuradas de manera que no se puedan sustituir o alterar los programas de juego al margen de las normas establecidas en la autorización preceptiva.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 Subartículo 1 a) y 2 a) y d)

- Medios necesarios para acceder e identificar el programa principal

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Requisitos:

1.- …, el solicitante de la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C», de maquinas auxiliares y sistemas de juego adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

…

.... El solicitante vendrá obligado a proporcionar a la Dirección de Juego y Espectáculos, de forma gratuita, el correspondiente lector de memoria.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 23 – Subartículo 1 j)

Cualquier dispositivo incorporado a la máquina que incida en el juego deberá ser identificable y accesible por la Dirección de Juego y Espectáculos. Cuando se considere necesario, la Administración podrá requerir el código fuente de la máquina.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 23 – Subartículo 2)

Tener previsto para el control de la Dirección de Juego y Espectáculos un acceso directo e independiente a la máquina para acceder a los programas de juego, sin contar con el operador o fabricante de la máquina.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 Subartículo 2 e)

- Secundario:
  - Dispositivos de video, sonido y otros (si aplica y a petición del laboratorio):
    - Tipo de dispositivo de almacenamiento
    - Nº de dispositivos (Nº de ficheros)
    - Ubicación (Ruta de acceso)
    - Modelo (Tipo de ficheros)
    - Versión
    - CKS16, CRC16, CRC32, MD5 y SHA1 (si aplica)
    - Protección de los dispositivos que almacenan programas principales
    - Etiqueta de identificación de dispositivos que almacenan programas principales.
    - Medios necesarios para acceder e identificar el programa principal

- Dispositivo de contadores de control

Requisitos:

Descripción del tipo de contador homologado que incorpora el modelo.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 23 – Subartículo 1 k)

- Tipo de dispositivo de almacenamiento

  - Nº de dispositivos
  - Ubicación
  - Modelo
  - Nº de Homologación (si aplica)
- Hardware Interno:
  - Identificación Monedero (si aplica):
    - Fabricante
    - Modelo
  - Identificación Billetero (si aplica):
    - Fabricante
    - Modelo
    - Firmware
- Sistema Operativo (si aplica)
  - Nombre
  - Versión
  - Idioma
  - Service Pack/Parches instalados
- Hardware externo de comunicaciones (si aplica)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Requisitos:

A la solicitud de homologación e inscripción se adjuntará por duplicado la siguiente documentación:

…

g) Detalle de las posibles interconexiones de la máquina con otros elementos, máquinas, visualizadores de premios acumulados, dispositivos centrales de control, u otros dispositivos o mecanismos,…

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 22 – Subartículo 2 g)

- Fabricante
- Modelo
- Nº de serie
- Versión Firmware

- Protocolo(s) de comunicación (si aplica)

Requisitos:

A la solicitud de homologación e inscripción se adjuntará por duplicado la siguiente documentación:

…

g) Detalle de las posibles interconexiones de la máquina con otros elementos,… así como sus protocolos de funcionamiento y uso.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 22 – Subartículo 2 g)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

- Nombre
- Versión

Se incluirán en el informe una fotografía de la máquina y otra de la Placa Base (CPU) y otras tarjetas que puedan ser relevantes.

Tablas de presentación de resultados:

Los datos anteriormente indicados se reflejarán en las siguientes tablas:

TIPO DE MAQUINA	
MODELO	
Nº DE REG. DE MODELO	(en caso de que aplique, si no se indicará "Prototipo")
FABRICANTE	
CLIENTE	
Nº DE REG. DEL CLIENTE	
Nº DE SERIE	(Si aplica)
Nº DE FABRICACIÓN)	(Si aplica)

- Arquitectura Hardware: Esquema o diagrama que muestra la estructura hardware del modelo.
- Arquitectura Software: Esquema o diagrama que muestra la estructura software del modelo.

Placa Base (CPU)	
Fabricante	
Modelo	
Versión Firmware (si aplica)	
Nº serie	
Programa(s) de Juego: Se solicitará, si aplica, para servidor y cliente	
Principal (deberá estar accesible para su lectura e identificación en cualquier momento, por parte del Laboratorio y/o DJE)	
Tipo de dispositivo de almacenamiento	
Nº de dispositivos (Nº de ficheros)	
Ubicación (Ruta de acceso)	;
Modelo (Tipo de ficheros)	;
Versión	;

CKS16	;
CRC16	;
CRC32	;
MD5	;
SHA1	;
Etiqueta de identificación de dispositivos	Indicar datos identificativos
Protección de los dispositivos	
Medios necesarios para acceder e identificar el programa principal	Identificación del SW: Programador Universal y SW de cálculo de algoritmos Lectura a través de acceso independiente: Cable de comunicación y SW facilitado por cliente
Si la máquina dispone, dispositivo de control de rodillos o similar (accesible en cualquier momento para su lectura e identificación)	
Tipo de dispositivo de almacenamiento	
Nº de dispositivos (Nº de ficheros)	
Ubicación (Ruta de acceso)	;
Modelo (Tipo de ficheros)	;
Versión	;
CKS16	;
CRC16	;
CRC32	;
MD5	;
SHA1	;
Etiqueta de identificación de dispositivos	Indicar datos identificativos
Protección de los dispositivos	
Medios necesarios para acceder e identificar el programa principal	Identificación del SW: Programador Universal y SW de cálculo de algoritmos Lectura a través de acceso independiente: Cable de comunicación y SW facilitado por cliente
Secundario: Dispositivos de video, sonido y otros (si aplica y a petición del laboratorio):	
Tipo de dispositivo de almacenamiento	
Nº de dispositivos (Nº de ficheros)	
Ubicación (Ruta de acceso)	;
Modelo (Tipo de ficheros)	;
Versión	;
CKS16	;

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

CRC16	;
CRC32	;
MD5	;
SHA1	;
Etiqueta de identificación de dispositivos	Indicar datos identificativos
Protección de los dispositivos	
Medios necesarios para acceder e identificar el programa principal	Identificación del SW: Programador Universal y SW de cálculo de algoritmos Lectura a través de acceso independiente: Cable de comunicación y SW facilitado por cliente
Dispositivo contadores de control	
Tipo de dispositivo de almacenamiento	
Nº de dispositivos	
Ubicación	
Modelo	
Nº homologación (si aplica)	
Hardware externo	
Identificación Monedero (si aplica)	
Fabricante	
Modelo	
Identificación Billetero (si aplica)	
Fabricante	
Modelo	
Firmware	
Sistema Operativo (si aplica)	
Nombre	
Versión	
Idioma	
Service Pack/Parches instalados	
Hardware externo de comunicaciones (si aplica)	
Fabricante	
Modelo	
Nº de serie	
Versión Firmware	
Protocolo(s) de comunicación (si aplica)	
Nombre	

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Versión	

ENSAYOS FUNCIONALES

REGISTRO DE CONTADORES DE ENSAYO

Para la realización de los ensayos funcionales se considera necesario realizar al menos 1.000 partidas.

COMPROBACIONES DE FUNCIONAMIENTO

PRECIO DE PARTIDA SIMPLE

Requisitos:

El precio de cada partida no podrá ser superior a 20 céntimos de euro…

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 a), Artículo 3 a), Artículo 4 - Subartículo 1a)

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Indicar el precio de la partida simple.

CAR: Valor mínimo monetario ≤ 0,20€.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

INCIO DE LA PARTIDA

Requisitos:

Para el comienzo de la partida o de la expedición de boletos, billetes o soportes de que se trate, se requerirá que la persona usuaria accione un mecanismo específico. En las máquinas de tipo «B», **con excepción de las «BG»**, si transcurridos cinco segundos no lo hiciese, la máquina deberá funcionar automáticamente

Medios:

Dinero de curso legal.

Cronometro

Método:

Descripción del funcionamiento, se especificará si es voluntario y se anotará el tiempo, en segundos, si no existe intervención de la persona usuaria para funcionamiento automático. Se tomarán 10 muestras.

DISPLAY DE ACUMULACIÓN DE DINERO COMO CRÉDITOS DE ENTRADA. ACUMULACION MÁXIMA. RECUPERACION DEL DINERO INTRODUCIDO.

Requisitos:

Máquinas B:

Dispondrán de un contador específico de acumulación de dinero como créditos de entrada. No se permitirá en estos contadores de entrada una acumulación de créditos superior al equivalente a 25 partidas simples.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 d)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Máquinas BG:

Para su homologación, las máquinas de tipo «BG» además de los establecidos en el artículo 2, salvo lo dispuesto en los apartados a), b), d) f) y g) deberán reunir los siguientes requisitos:

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 Subartículo 1

Todas:

Dispondrán de dispositivos que impidan al usuario apostar o jugar un valor superior al máximo permitido; así como introducir en los contadores de entrada un valor superior al establecido para cada tipo de máquina….

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1 f)

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Identificación, descripción del funcionamiento y anotación del límite máximo de acumulación.

PARTIDAS MÚLTIPLES CON CRÉDITOS DEL DISPLAY DE CRÉDITOS DE ENTRADA. PRECIO MÁXIMO PARTIDA

Requisitos:

Máquinas B:

… pudiendo el usuario realizar 3 partidas simultáneas de hasta 3 veces el precio máximo de la partida.

Dispondrán de dispositivos que impidan al usuario apostar o jugar un valor superior al máximo permitido;…

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 a), Artículo 9 – Subartículo 1 f)

Transcurrido un año desde la entrada en vigor de la presente Orden, en las máquinas de tipo «B» el usuario podrá realizar 4 partidas simultáneas de hasta 4 veces el precio máximo de la partida.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Disposición Final – Primera

Máquinas BS:

…, sin que el valor de apuestas simultáneas realizables en una partida por cada persona usuaria pueda exceder de 2 euros.

Dispondrán de dispositivos que impidan al usuario apostar o jugar un valor superior al máximo permitido;…

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 3 a), Artículo 9 – Subartículo 1 f)

Máquinas BG:

…, sin que el valor de apuestas simultáneas realizables en una partida por cada persona usuaria pueda exceder de 6 euros.

Dispondrán de dispositivos que impidan al usuario apostar o jugar un valor superior al máximo permitido;…

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 - Subartículo 1a), Artículo 9 – Subartículo 1 f)

Medios:

Dinero de curso legal.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Comprobar que el precio de las partidas múltiples que ofrece la máquina jugando con créditos acumulados en el contador de créditos de entrada no supera el indicado en el apartado requisitos.

DISPLAY ADICIONAL EXCESO DE DINERO COMO RESERVA. RECUPERACION DE DINERO INTRODUCIDO.

Requisitos:

Máquinas B:

Podrán disponer de un contador adicional de reserva, en el que se acumulará el exceso de dinero introducido, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento por el usuario.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 d)

Máquinas BG:

Para su homologación, las máquinas de tipo «BG» además de los establecidos en el artículo 2, salvo lo dispuesto en los apartados a), b), d) f) y g) deberán reunir los siguientes requisitos:

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 Subartículo 1

Todas:

Dispondrán de dispositivos que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1 f)

Medios:

Dinero de curso legal.

Cronometro

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Especificar si tiene dicho display e identificarlo.

Comprobar que el dinero acumulado en el display de reserva se puede recuperar en cualquier momento.

Describir la forma de recuperar el dinero introducido en dicho display de forma voluntaria por la persona usuaria y automáticamente sin acción alguna por parte de la persona usuaria.

TRANSFERENCIA ENTRE DISPLAY DE RESERVA Y DISPLAY DE CRÉDITOS DE ENTRADA POR ACCIÓN VOLUNTARIA.

Requisitos:

Máquinas B:

La transferencia de créditos entre ambos contadores requerirá, en todo caso, la acción voluntaria del usuario.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 d)

Máquinas BG:

Para su homologación, las máquinas de tipo «BG» además de los establecidos en el artículo 2, salvo lo dispuesto en los apartados a), b), d) f) y g) deberán reunir los siguientes requisitos:

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 – Subartículo 1

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Descripción del proceso de transferencia y comprobar que es voluntaria.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

DISPLAY DE ACUMULACIÓN DE PREMIOS. ACUMULACION MÁXIMA.

Requisitos:

En caso de disponer de un contador específico y exclusivo de acumulación de premios como créditos al usuario, no podrá acumularse en dicho contador un valor superior al del premio máximo autorizado, pudiendo el usuario recuperar el dinero acumulado en cualquier momento…

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 e)

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Especificar si tiene dicho display e identificarlo. Indicar el límite máximo de acumulación de premios, comprobando que no excede el límite indicado en el apartado requisitos.

PARTIDAS MÚLTIPLES CON DINERO ACUMULADO EN EL DISPLAY ACUMULACIÓN DE PREMIOS.

Requisitos:

… u optar por efectuar apuestas con los mismos hasta un máximo de cinco partidas simultáneas.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2e)

Medios:

Dinero de curso legal

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Comprobar el precio de las partidas múltiples que ofrece la máquina jugando con dinero acumulado en el display de acumulación de premios no supera el indicado en el apartado requisitos.

NOTA: Se permite que aun cuando la máquina dispone de créditos de entrada y/o reserva se puedan realizar apuestas de cómo máximo 1 €.

En cualquier caso se deberá avisar a la persona usuaria que el importe se que se va a consumir proviene del importe acumulado en banco (parpadeo de importe acumulado en banco, aviso acústico, melodía…

Si la máquina permite configurar la opción de jugar o no con el dinero acumulado en banco se indicará, registrándose qué opción configura este comportamiento.

Con dinero del display de acumulación de premios, comprobar para cada uno de los Planes de Ganancia existentes en la máquina, que el precio por partida múltiple no es superior a lo indicado anteriormente (1,00€).

Se describirá como avisa a la persona usuaria que el importe que se va a consumir proviene del importe acumulado en display de acumulación de premios (parpadeo de importe acumulado en banco, aviso acústico, melodía….)

RECUPERACION DE DINERO ACUMULADO EN EL DISPLAY DE ACUMULACIÓN DE PREMIOS

Requisitos:

…pudiendo el usuario recuperar el dinero acumulado en cualquier momento…

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 e)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

…. En cualquier caso, en las máquinas de tipo «B» se preverá su expulsión automática si no existe acción de juego por parte del usuario en el tiempo máximo de 10 segundos. **En el caso de las máquinas instaladas en locales de juego, no será necesaria la expulsión automática de los premios si el pago se produce mediante medios legales de pago, previa la autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos.**

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 10 Subartículo 6)

Medios:

Dinero de curso legal

Cronometro

Método:

Comprobar que la persona usuaria puede recuperar, en cualquier momento, el dinero acumulado en el contador de acumulación de premios.

Describir la forma de recuperar el dinero introducido en dicho contador de forma voluntaria por la persona usuaria y automáticamente sin acción alguna por parte de la persona usuaria, indicando el tiempo transcurrido. Para ello se deberá tomar 10 muestras.

BANDEJA PARA RECEPCIÓN DE PREMIOS OTORGADOS

Requisitos:

Deberán disponer de un mecanismo de expulsión al exterior de los premios, boletos, billetes, recibos o equivalentes. **Cuando la máquina entregue** el importe de los premios otorgados, éstos deberán quedar recogidos a su disposición en una bandeja o recipiente similar. …

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 10 – Subartículo 6)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Indicar, cuando la máquina entrega el importe de los premios, si dispone de bandeja para la recepción de premios y donde está situada dicha bandeja.

MECANISMO DE BLOQUEO DEL JUEGO CUANDO NO SE HAYA PODIDO COMPLETAR CUALQUIER PAGO DE PREMIO.

Requisitos:

La obligación de contar con mecanismos bloqueo que impidan la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – Articulo 7 c)

Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – Articulo 8 Subartículo 3

…. Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.

Dispondrán de un mecanismo de bloqueo que impida introducir dinero, fichas u otros medios de pago cuando el depósito utilizado para el pago de premios no disponga de reservas suficientes para efectuar el pago de cualquiera de los premios o, en su caso, para la entrega de billetes, boletos, recibos o equivalentes. …

Orden de 4 de diciembre de 2009 – Articulo 2 i) y Artículo 9 – Subartículo 1 c)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Describir los mecanismos de bloqueo del juego y de la aceptación de medios de pago.

Con dinero acumulado en el display de acumulación de premios y dejando los pagadores sin dinero o con un importe inferior al acumulado en el display de acumulación de premios, se opta por cobrar el dinero. La máquina debe irse fuera de servicio no permitiendo el juego en la máquina ni admitiendo medios de pago.

Está comprobación también se realizará para el caso de cobro de dinero acumulado en reserva, en las máquinas que aplique.

Para las máquinas que dispongan de otros medios de cobro de premios, se comprobará que la máquina se va fuera de servicio no admitiendo dinero ante bloqueo de tickets, boletos, tarjetas…

INDICACION ESTADO BLOQUEO DEL JUEGO CUANDO NO SE HAYA PODIDO COMPLETAR CUALQUIER PAGO DE PREMIO.

Requisitos:

…. Asimismo, deberán indicar esta circunstancia al posible usuario de la máquina.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 c)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Medios:

Ninguno.

Método:

La máquina debe anunciar la situación descrita en el apartado anterior. Indicar los avisos que emite la máquina al usuario ante situación de bloqueo cuando no se ha podido completar el pago.

MEDIOS DE INTRODUCCIÓN DE CRÉDITOS (PARA EL PAGO DEL IMPORTE DE LA PARTIDA)

Requisitos:

Máquinas B:

…. Asimismo, y en sustitución del dinero de curso legal, podrá autorizarse por la Dirección de Juego y Espectáculos la expedición de tarjetas o soportes electrónicos o físicos de pago y reintegro para su utilización exclusiva en establecimientos de juego, y que previamente se adquirirán en el propio establecimiento. …

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 i)

Máquinas BG:

La realización de apuestas así como el cobro de los premios se podrá realizar mediante tarjetas o soportes electrónico físicos de pago y reintegro autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 Subartículo 1d)

Medios:

Dinero de curso legal, tarjetas o soportes electrónicos o físicos de pago y reintegro.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Describir los medios de pago admitidos, comprobando que se ajustan a los indicados en el apartado requisitos.

Comprobación de la correcta conversión a créditos.

COBRO DE PREMIOS.

Requisitos:

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Describir si el cobro de un premio ocurre inmediata e íntegramente cuando se acciona el mecanismo de cobro o por el contrario presenta fraccionamiento. En este último caso describir las opciones que se le ofrece a la persona usuaria.

C.A.R.: Al ser un punto no incluido en la legislación no existe criterio de rechazo.

PAGO DE PREMIOS CONDICIONADO A INTRODUCCIÓN MONEDAS Y/O CRÉDITOS ADICIONALES.

Requisitos:

El programa de juego no podrá condicionar la entrega de cualquier premio obtenido en una partida a la introducción de monedas o créditos adicionales.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2c)

Medios:

Dinero de curso legal.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Comprobar que el cobro de un premio no está supeditado a la introducción de dinero o consumo de créditos.

NATURALEZA DE LOS PREMIOS

Requisitos:

Máquinas B:

1.- Los premios habrán de consistir necesariamente en dinero de curso legal entregado por la máquina.

2.- No obstante el pago de premios de máquinas instaladas en establecimientos de juego podrá realizarse a través de cualquier medio legal de pago autorizado. Asimismo, podrá autorizarse por la Dirección de Juego y Espectáculos la utilización de tarjetas o soportes físicos o electrónicos de pago y reintegro en sustitución del dinero de curso legal, que previamente se adquirirán en el propio establecimiento.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – Sección 2ª - Articulo 8 Subartículo 1 y 2

i) Los premios que otorguen las máquinas han de consistir necesariamente en dinero de curso legal entregado por la máquina. No obstante el pago de premios de máquinas instaladas en establecimientos de juego podrá realizarse a través de cualquier medio legal de pago autorizado y admitido por el jugador.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 i)

Máquinas BG:

d) La realización de apuestas así como el cobro de los premios se podrá realizar mediante tarjetas o soportes electrónico físicos de pago y reintegro autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 Subartículo 1d)

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Describir los medios de pago de premios utilizados. Comprobar que se paga correctamente el importe de premios obtenido o acumulado en el display de acumulación de premios. Realizar la comprobación para todos los medios de pago que presente la máquina: tickets, dinero de curso legal, tarjetas, boletos…

VELOCIDAD DE JUEGO

Requisitos:

Máquinas B

La duración media de las partidas no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de trescientas sesenta partidas cada treinta minutos. A efectos de su duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratara de una partida simple.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 g)

Máquinas BG

La duración media de cada partida no será inferior a tres segundos, sin que la duración mínima del desarrollo de seiscientas partidas pueda ser inferior a treinta minutos.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4b)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Medios:

Dinero de curso legal

Cronometro

Método:

Realizar al menos dos ciclos de 30 minutos, jugando durante la totalidad de cada ciclo a la misma apuesta y preferentemente en el Juego Básico. La apuesta se selecciona de forma aleatoria al inicio de cada ciclo. El orden de los ciclos y las pautas a seguir en cada uno se describen a continuación:

1. CRITERIO BR: se cobran todos los premios obtenidos durante el 80% del tiempo y se arriesgan durante el 20% restante.

2. CRITERIO AR: se arriesgan todos los premios obtenidos durante el 80% del tiempo y se cobran durante el 20% restante.

En cualquier caso, los ciclos se podrán realizar adoptando otras opciones de juego, a criterio del laboratorio, si se consideran más desfavorables.

C.A.R.: Se admitirá una desviación del +1% en cada ciclo, siempre y cuando el valor promedio de los 2 ciclos sea menor o igual a lo establecido en el apartado Requisitos.

MEMORIA DE "ÚLTIMO ESTADO" EN CASO DE CORTE DE ENERGÍA

Requisitos:

… e incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve sus memorias en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

Contar con un dispositivo que permita a la máquina completar la partida y, en su caso, el pago del premio obtenido, si se produjese una interrupción de energía durante la partida.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1b) y 2 b)

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Comprobar que ante una interrupción del suministro eléctrico, una vez restaurado, la máquina retorna a la situación en la que se encontraba o a una situación asimilada.

DISPOSITIVO DE DESCONEXIÓN EN CASO DE FALLO DE RODILLOS

Requisitos:

Las máquinas de rodillos o dispositivos similares deberán, además, disponer de:

- Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos o dispositivos similares no girasen libremente o su ángulo de giro en cada jugada fuera inferior a 90 grados, o su funcionamiento no obedeciese a las prescripciones técnicas de la máquina.

- Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores o dispositivos similares, y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas.

- Un dispositivo que permita completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago de premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 2 c)

Medios: Dinero de curso legal

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Comprobar que la máquina se va fuera de servicio ante el bloqueo de los rodillos y, si aplica, describir comportamiento de la máquina ante desconexión de la pantalla de video o cualquier otro mecanismo en el que se desarrolle la partida.

INDICACIÓN COMBINACIÓN GANADORA

Requisitos:

Cuando se obtenga una combinación ganadora en la máquina deberá quedar iluminada la superficie frontal de la misma o mostrarse en ella cualquier signo ostensible que indique la obtención de dicho premio.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – Articulo 8 Subartículo 4

Cuando se obtenga una combinación ganadora en la máquina deberá quedar iluminada la superficie frontal de la misma o mostrarse en ella cualquier signo ostensible que indique la obtención de dicho premio.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 j)

Medios:

Dinero de curso legal.

Método:

Descripción del modo de indicación al usuario de la obtención de una combinación ganadora.

ETIQUETA PROHIBICIÓN A MENORES DE EDAD Y AVISO DE ADICCIÓN POR PRÁCTICA DEL JUEGO.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Requisitos:

Máquinas B

Protección e información a las personas usuarias

1.- Las máquinas de tipo «B», y máquinas de tipo auxiliar deberán disponer de una etiqueta que indique la prohibición de la práctica del juego a las personas menores de edad.

2.- Las máquinas de tipo «B», «C» y máquinas de tipo auxiliar incluirán una etiqueta con la leyenda "la practica del juego puede crear adicción".

En las máquinas de tipo «B», y máquinas de tipo auxiliar instalada en los establecimientos contemplados en el artículo 47. 1 e), ambas leyendas se integrarán en una única etiqueta.

3.- Las etiquetas deberán ajustarse al texto y formato especificado en el Anexo a la presente Orden.

Los textos de las etiquetas deberán estar escritos en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

4.- Las etiquetas podrán ser virtuales o físicas. Si fueran físicas deberán estar situadas en el entorno del monedero de inserción de monedas y billetes, o de las ranuras para las tarjetas o soportes electrónicos o físicos a una distancia máxima de 10 cm. de dichos dispositivos, de cualquier vértice del rectángulo que conforma la etiqueta, y en todo caso en el frontal de la máquina.

5.- Cuando la máquina se halle en reposo la etiqueta virtual aparecerá en la pantalla y variará de posición aleatoriamente sobre la superficie de la misma.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 11

Modelo y formato de etiqueta a instalar en máquinas de juego, de los tipo B, C y auxiliar de juego.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Especificaciones de las etiquetas:

• Tamaño mínimo requerido: 70 x 32 mm,

• Tipografía: Arial Rounded MT Bold (Prohibido a menores de 18 años) y

Helvetica Rounded (El juego puede crear adicción).

• Letra blanca sobre fondo rojo negativo (C=15 M=100 Y=100 K=0).

• Fondo con bordes redondeados.

• Borde blanco de 1,5 mm. de grosor.

• Formato: Según modelos abajo indicados.

Modelo de etiqueta integrada de prohibición menores de edad y la práctica del juego puede crear adicción.

Modelo de etiqueta de la práctica del juego puede crear adicción.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Orden de 4 de diciembre de 2009 - ANEXO

Medios:

Cinta métrica

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

INFORMACIÓN AL USUARIO

Requisitos:

En el frontal o en la pantalla de video de las máquinas constará de forma gráfica, visible y por escrito:

- Las reglas de juego
- La descripción de las combinaciones ganadoras
- La indicación de los tipos de valores de monedas, fichas, tarjetas o soportes físicos o electrónicos que acepta
- El importe de los premios correspondiente a cada una de las partidas

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

- El porcentaje mínimo de devolución en premios
- La prohibición de su utilización a los menores de edad, así como la advertencia de que la práctica del juego puede crear adicción.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – Artículo 9

En la parte frontal deberán constar con claridad y de forma visible para el usuario el precio de la partida y de las apuestas posibles, el tipo de dinero o medio de pago admitido, las reglas del juego, el porcentaje de devolución en premios, la descripción de todas las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas.

En aquellas máquinas en las que el juego se desarrolla mediante soporte de video o sistemas similares el acceso a la información que se refiere en el apartado anterior, se indicara de forma clara en la pantalla, debiendo constar como mínimo los juegos que se pueden practicar y el premio que se puede obtener.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 10 – Subartículo 3 y 4)

Medios:

Ninguno.

Método:

Máquinas con serigrafía física: Comprobar que se muestran al menos, todas las indicaciones mencionadas en el apartado requisitos.

Máquinas con serigrafía virtual: Comprobar la existencia de un mecanismo (físico o virtual) a través del cual se muestre en pantalla toda la información mencionada en el apartado requisitos. Dicha información debe estar disponible en cualquier momento en el que la persona usuaria desee acceder a ella (incluso durante el transcurso de una partida).

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

SISTEMA VALIDACIÓN APUESTA.

Requisitos:

La máquina deberá, mediante algún sistema de validación, confirmar la validez de la jugada o apuesta efectuada y su integración en el sistema informático que otorgue al usuario el derecho a participar en el juego y a optar a los premios.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 10 – Subartículo 5

Medios:

Ninguno.

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

RECLAMOS DE LA MÁQUINA

Requisitos:

Las máquinas de juego y máquinas auxiliares no podrán tener instalados dispositivos que tengan por objeto actuar de reclamo o atraer la atención de las personas usuarias mientras la máquina no se esté utilizando.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 10 – Subartículo 1

Medios:

Ninguno.

Método:

Con la máquina en reposo, comprobar que la máquina no dispone de reclamos acústicos. Se permite que la máquina ilumine el juego de luces y/o presente leyendas y gráficos.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

MECANISMO O DISPOSITIVO QUE PERMITA LIMITAR EL USO DE LA MÁQUINA.

Requisitos:

Las máquinas podrán dotarse de un mecanismo o dispositivo electrónico o similar, que permita el funcionamiento de la máquina por un número predeterminado de partidas.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 10 Subartículo 7

Medios:

Ninguno.

Método:

Indicar la existencia, identificando y describiendo el funcionamiento del mecanismo.

COMPROBACIONES EXCLUSIVAS PARA MÁQUINAS BS

INFORMACIÓN MÁQUINA "BS"

Requisitos:

…. En estas máquinas deberá constar de forma expresa en la parte frontal, pantalla de video o soporte físico análogo la expresión "máquina especial para local de juego".

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – Sección 2.ª - Artículo 6 – Subartículo 2 c

Medios:

Ninguno.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Comprobar la existencia de la leyenda mencionada en el apartado requisitos.

COMPROBACIONES EXCLUSIVAS PARA MÁQUINAS BG

SOPORTE: VÍDEO O SISTEMA SIMILAR PARA DESARROLLO DEL JUEGO

Requisitos:

…. En estas máquinas el juego se desarrollará mediante la utilización de pantallas controladas por señal de video o similar, …

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – SECCION 2ª - Artículo 6 – Subartículo 2 d)

El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de video o sistema similar.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 4 Subartículo 1e)

Medios:

Ninguno.

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

JUEGO BASADO EN VARIACIONES DEL JUEGO DE BINGO

Requisitos:

… que sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante tarjetas físicas o virtuales para el juego de bingo…

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – SECCION 2ª - Artículo 6 – Subartículo 2 d)

El juego deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo...

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 4 Subartículo 1 f)

Medios:

Ninguno.

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

NECESITA INTERVENCIÓN DEL PERSONAL DE LA SALA PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO.

Requisitos:

… y sin intervención del personal de la sala.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – SECCION 2ª - Artículo 6 – Subartículo 2 d)

... desarrollado informáticamente y sin intervención en su desarrollo del personal de la sala.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 Subartículo 1 f)

Medios:

Ninguno.

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

EXPIDE CARTONES O SOPORTES FÍSICOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO.

Requisitos:

… sin que puedan, en ningún caso, expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado informáticamente…

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – SECCION 2ª - Artículo 6 – Subartículo 2 d)

En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por las personas usuarias.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 Subartículo 1 g)

Medios:

Ninguno.

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

ELEMENTOS Y FUNCIONALIDADES: SERVIDORES

Requisitos:

El sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer el diálogo continúo con las pantallas terminales ocupadas respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servicio central.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y debe realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y hora.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 4 Subartículo 2 a) b) y c)

Medios:

Ninguno.

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

ELEMENTOS Y FUNCIONALIDADES: TERMINAL DE CAJERO

Requisitos:

Un sistema informático de caja que contará con un terminal de cajero que cargara las tarjetas o soportes electrónicos o físicos debidamente autorizados, con las cantidades solicitadas por las personas usuarias e indicará el saldo o crédito final de esta tarjeta o soporte electrónico para su abono. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 4 Subartículo 2 d)

Medios:

Dinero curso legal (si aplica).

Tarjetas o soportes electrónicos o físicos autorizados.

Método:

Verificar que el control y gestión de las transacciones económicas se realiza correctamente.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

ELEMENTOS Y FUNCIONALIDADES: SISTEMA VERIFICACION AL INICIO DE SESION

Requisitos:

Un sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en el servidor como en las pantallas terminales de la máquina, y sin perjuicio de la devolución a las personas usuarias de las cantidades apostadas, deberá comprobar antes del reinicio del sistema el correcto funcionamiento de este y de todas y cada una de las pantallas terminales.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 4 Subartículo 2 e)

Medios:

Ninguno.

Método:

Comprobar el comportamiento del sistema ante diferentes fallos o averías previos al inicio de la sesión.

COMPROBACIONES DEL SISTEMA DE INTERCONEXIÓN

Se realizarán las comprobaciones específicas del sistema de interconexión. Ver protocolo correspondiente.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

COMPROBACIÓN DE LOS CONTADORES DE CONTROL

ALMACENAR LOS DATOS EXIGIDOS POR LA LEGISLACIÓN.

Requisitos:

Incorporarán contadores de control … que almacenen de forma permanente y acumulada desde el primer momento de instalación de la máquina, los datos correspondientes, en su caso, el número de partidas totales y por modalidades efectuadas, el importe de las apuestas efectuadas, el dinero devuelto en forma de premios, y los boletos, billetes o soportes expedidos, permitiendo identificar claramente cada ciclo reglamentario, su fecha de finalización y el porcentaje de devolución de premios por cada ciclo.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1 d)

Maquinas BG:

Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 9.d) de la presente Orden. No obstante, la empresa titular o de servicios de la sala de bingo podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por un laboratorio de ensayo habilitado, que conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el citado artículo 9.d).

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 4 Subartículo 2 f)

Medios:

Ninguno

Método:

Especificar el cumplimiento de los preceptos exigidos en el apartado requisitos, verificando que almacenan los datos señalados y su ubicación.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Además de los datos recogidos en el apartado requisitos se deberá comprobar que la máquina registra los siguientes datos identificativos de la máquina: nº de registro de Homologación, nº de serie de fabricación.

Y los siguientes datos identificativos del programa principal de juego: CKS16, CRC16, CRC32, MD5, SHA-1, versión… (al menos CKS16, CRC16),.

CONTADOR DE CONTROL, QUE POSIBILITA SU LECTURA INDEPENDIENTE POR LA ADMINISTRACIÓN.

Requisitos:

…. y posibilitarán su lectura independiente por la Administración.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1 d)

Medios:

PC (si aplica).

Cable de comunicaciones específico para la lectura de los registros (si aplica).

Software específico para la lectura de los registros (si aplica).

Contraseña (si aplica).

Método:

Comprobar que se puede acceder a los datos exigidos en los requisitos del punto anterior, de forma independiente (una vez instalada la máquina se encuentre en explotación, se deberá poder acceder a los contadores sin necesidad de contactar con el fabricante o titular de la máquina).

Se recomienda que el acceso a la información sea a través de medios estandarizados tanto el hardware (conector DB-9, USB...), como el software.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

IDENTIFICACIÓN DE LA MÁQUINA DONDE SE ENCUENTRA INSTALADO

Requisitos:

…. Igualmente identificarán la máquina en que se encuentren instalados…

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1 d)

Medios:

Pc (si aplica).

Cable de comunicaciones específico para la lectura de los registros (si aplica).

Software específico para la lectura de los registros (si aplica).

Contraseña (si aplica).

Método:

Describir e indicar ubicación de los datos identificativos de la máquina en la que se encuentra instalado el contador de control.

CONTADORES DE CONTROL SERIADOS Y PROTEGIDOS CONTRA MANIPULACIÓN

Requisitos:

a) La concepción y construcción de las memorias o dispositivos electrónicos que determinen el juego y, en su caso, el plan de ganancias, o contabilicen el número e importe de las partidas efectuadas, o la entrega de boletos, billetes, recibos o similares, deberán hacer imposible su alteración.

b) Dispondrán de un mecanismo que impida la manipulación de los contadores,…

d) Incorporarán contadores de control seriados y protegidos contra toda manipulación…

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1 a) b) y d)

Medios:

Ninguno

Método:

Comprobación del seriado y descripción del sistema de protección utilizado.

MANTENER LOS DATOS ALMACENADOS EN MEMORIA CON LA MÁQUINA DESCONECTADA E IMPEDIR EL USO DE LA MÁQUINA EN CASO DE AVERÍA O DESCONEXIÓN DEL CONTADOR

Requisitos:

…. Dichos contadores mantendrán los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedirán el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador. …

Dispondrán de dispositivos que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no se haya podido completar el pago de un premio, los contadores no funcionen o no registren correctamente el paso de monedas o, en su caso, medios de pago equivalentes.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 9 – Subartículo 1 d) y e)

Medios:

Ninguno

Método:

Comprobar que se mantienen los datos de los contadores fiscales simulando corte de suministro eléctrico y desconexión del módulo de contadores.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Comprobar que la máquina permanece inoperativa en caso de avería o desconexión del contador.

COMPROBACIÓN DOCUMENTAL

VERIFICACIÓN DE CONFIGURACIONES DE LA MÁQUINA

Requisitos:

…, el solicitante de la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C», de maquinas auxiliares y sistemas de juego adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

c) Porcentaje de devolución de premios, especificando el ciclo o número de partidas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan modificar el porcentaje de premios con indicación de dicho porcentaje.

e) Cualquier otro mecanismo o dispositivo con que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV - Artículo 23 Subartículo 1 c), d) y e)

Método:

Antes de iniciar los ensayos se comprobarán las siguientes configuraciones:

- **Porcentaje de devolución de premios:** Se seleccionará el valor mínimo ofrecido por la máquina. Este valor no podrá ser inferior al establecido en la legislación:
    - 70% para máquinas B, BS, B Multipuesto, B Multijuego
    - 80% para máquinas BG

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Todos los ensayos se realizarán con esta configuración.

- **<u>Otras configuraciones</u>:** Se comprobará la posibilidad de configurar parámetros de la máquina que pueda incumplir con lo establecido en la legislación.

FUNCIONAMIENTO GENERAL DE LA MÁQUINA Y MODO DE JUEGO RESPONDE A LO EXPUESTO EN LA DOCUMENTACIÓN TECNICA

Requisitos:

2.- A la solicitud de homologación e inscripción se adjuntará por duplicado la siguiente documentación:

…

f) Manual técnico de la máquina, en el cual figure el modo de funcionamiento y de juego de la máquina.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre - Artículo 22 - Subartículo 2 f)

1.- …, el solicitante de la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C», de maquinas auxiliares y sistemas de juego adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

…

g) Memoria descriptiva del juego o de los juegos con la forma de uso y juego en las máquinas.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre - Artículo 23 - Subartículo 1 g)

Medios:

Documentación Técnica.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Comprobar que el desarrollo del juego se corresponde con lo descrito en la documentación correspondiente entregada por el cliente.

PLANES DE GANANCIAS INDICADOS EN LA MÁQUINA COINCIDEN CON LOS INDICADOS EN LA DOCUMENTACIÓN TECNICA

Requisitos:

1.- …, el solicitante de la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C», de maquinas auxiliares y sistemas de juego adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

b) Premio máximo que puede otorgar la máquina, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios, incluyendo los de «bolsa» o «jackpot» que la máquina pudiera conceder, detallando el procedimiento de obtención.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV - Artículo 23 Subartículo 1 b)

Medios:

Documentación Técnica.

Método:

Comprobar que lo observado durante los ensayos y lo indicado en los Planes de Ganancias de la máquina se corresponde con lo descrito en la documentación correspondiente entregada por el cliente.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

COMPROBACIÓN DE IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA

Requisitos:

…, el solicitante de la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C», de maquinas auxiliares y sistemas de juego adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

…

a) Relación de «checksums» o suma de memoria, CRC, o código de redundancia cíclica de las memorias o microprocesadores que almacenen los diferentes programas de juego a homologar. Asimismo, podrán exigirse los correspondientes algoritmos MD5, o algoritmo de resumen del mensaje, de las máquinas o sistemas de juego.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 23 – Subartículo 1 f) y h)

Medios:

Documentación Técnica facilitada por el cliente

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

COMPROBACIÓN DE LA ETIQUETA IDENTIFICATIVA

Requisitos:

…, el solicitante de la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C», de maquinas auxiliares y sistemas de juego adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

…

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

h) Modelo identificativo de la cubierta o diseño de la etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta que deberá figurar adherida sobre cada una de las memorias, microcontroladores, disco duro, DVD, software u otros dispositivos que almacenen el programa de juego.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – CAPITULO IV – Artículo 23 – Subartículo 1 h)

Medios:

Documentación Técnica facilitada por el cliente

Método:

Verificar el cumplimiento del precepto exigido en el apartado requisitos.

FUNCIONALIDAD DE LOS PULSADORES Y OTROS MECANISMOS COMPLEMENTARIOS

Requisitos:

Medios:

Documentación Técnica.

Método:

Comprobar el correcto funcionamiento de los pulsadores y otros mecanismos complementarios, así como que su identificación se corresponde con su funcionalidad.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

ENSAYOS AUTOMÁTICOS

SORTEO CON VALOR RESIDUAL INFERIOR AL PRECIO DE LA PARTIDA

Requisitos:

Medios:

Dinero de curso legal o simulador necesario para la realización de los ensayos automáticos.

Método:

Indicar si permite o no el sorteo con valor residual inferior al precio de la partida.

COMPROBACIÓN DE PORCENTAJE DE DEVOLUCIÓN EN PREMIOS

Requisitos:

Máquinas B:

Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva al usuario en premios en metálico un importe mínimo del 70 por 100 del dinero introducido. Este porcentaje deberá alcanzarse como máximo en toda serie de 40.000 partidas consecutivas.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 2 f)

Máquinas BG:

Cada máquina deberá devolver un porcentaje de al menos del 80 por 100 del total de apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Articulo 4 Subartículo 1 c)

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Medios:

Simulador necesario para la realización de los ensayos automáticos.

Maquinas BG: Código fuente del programa de juego y medios requeridos para el estudio teórico de la generación de premios.

Método:

Comprobar, indicando el resultado, que el porcentaje de devolución en premios es igual o superior a lo exigido en el apartado requisitos.

Máquinas B: Para ello se realizará 2 ciclos automáticos de 40.000 partidas, siguiendo los criterios que a continuación se indican:

Realizar dos ciclos de 40.000 partidas, intentando juega el mismo nº de partidas en cada una de las apuestas que presente la máquina. El orden de los ciclos y las pautas a seguir en cada uno se describen a continuación:

- **Criterio BR**:

Antes de comenzar el ciclo, se realizará la inicialización del ciclo de la máquina.

  - Criterio Riesgo: Bajo Riesgo (BR): Cobrar 60 -100% de los premios obtenidos.
  - Estrategia de apuesta: Conservador (si aplica)
  - Modo Juego:
    - *Maquinas B y BS:* Se intentará que durante el ensayo se juegue en todas las apuestas y juegos que presente la máquina (de forma que sea representativo del juego en calle).
    - *Máquinas Multijuego:* Se admiten dos tipos de máquinas multijuego.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

- Las que aseguran el % de devolución en cada uno de los juegos que compone la máquina pero que no tienen por qué asegurarlo realizando un ciclo mezclando partidas en distintos juegos. Este tipo de máquinas deben disponer de registros de contadores por cada juego. Se realizará un ciclo BR, según los criterios indicados anteriormente, en cada juego.

- Las que aseguran el % de devolución en ciclos de 40.000 partidas, independientemente de que se jueguen en un único juego o en distintos juegos. Para este tipo de máquinas se realizará el ciclo BR en un único juego.

▪ *Máquina Multipuesto:*

- Puesto 1: Estrategia de apuesta: Conservador y todas *las* partidas posibles en Juego Básico.

- *Puesto* 2: Estrategia de apuesta: Conservador y partidas en Juego Básico y en juegos seleccionables (si aplica)

- **<u>Criterio AR:</u>**

A continuación del ciclo anterior.

o <u>Criterio Riesgo: Alto Riesgo (AR): Arriesgar 60 -100% de los premios obtenidos.</u>

o <u>Estrategia de apuesta: Arriesgado (si aplica)</u>

o <u>Modo Juego:</u>

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

- *Maquinas B y BS*: Se intentará que durante el ensayo se juegue en todas las apuestas y juegos que presente la máquina (de forma que sea representativo del juego en calle).

- *Máquinas Multijuego*: Se admiten dos tipos de máquinas multijuego.

  - Las que aseguran el % de devolución en cada uno de los juegos que compone la máquina pero que no tienen por qué asegurarlo realizando un ciclo mezclando partidas en distintos juegos. Este tipo de máquinas deben disponer de registros de contadores por cada juego. Se realizará un ciclo AR, según los criterios indicados anteriormente en cada juego.

  - Las que aseguran el % de devolución en ciclos de 40.000 partidas, independientemente de que se jueguen en un único juego o en distintos juegos. Para este tipo de máquinas se realizará el ciclo AR jugando el mismo nº de partidas en cada uno de los juegos hasta completar 40.000 partidas.

- *Máquina Multipuesto*:

  - Puesto 1: Estrategia de apuesta: Intermedia y partidas en Juego Básico y en juegos seleccionables (si aplica)

  - Puesto 2: Estrategia de apuesta: arriesgada y partidas en Juego Básico y en juegos seleccionables (si aplica)

Si el Laboratorio considera necesario la realización de ciclos adicionales, los podrá realizar con el criterio que considere más adecuado.

- Máquinas BG: Estudio teórico de la generación de premios, que aglutina:

- Análisis de aleatoriedad del GNA.
- Estudio de las Tablas de Probabilidad y del Plan de Ganancias.
- Calcular el valor teórico del porcentaje de devolución en premios y la curva de volatilidad**.**

PREMIO O GANANCIA DE MAYOR VALOR

Requisitos:

Máquinas B:

El premio o ganancia de mayor valor que la máquina pueda entregar no será superior a 500 euros, …

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 b)

Máquinas BS:

…, pudiendo otorgar premios de importe no superior a 1.500 euros.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 3 b)

Máquinas BG:

…. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que pueda otorgar cada máquina no será superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 4 c)

Medios:

Dinero de curso legal.

Simulador necesario para la realización de los ensayos automáticos.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

Método:

Indicar el valor del premio máximo presentado en el Plan de Ganancias de la máquina. Se indicará si se ha observado o no durante los ensayos. Este premio no debe ser superior a lo exigido en el apartado requisitos.

Si durante los ensayos se obtiene el premio máximo, comprobar que la máquina no da información errónea al jugador presentando opciones de riesgo, que en el caso de mejora, se otorgaría un premio superior al máximo exigido en el apartado requisitos.

RELACION SISTEMÁTICA Y PREDETERMINADA EN EL PROGRAMA DE JUEGO ENTRE PREMIOS CUYA SUMA SUPERE EL VALOR DEL PREMIO MÁXIMO

Requisitos:

Máquinas B:

… sin que pueda existir relación sistemática y predeterminada en el programa de juego entre premios cuya suma supere este valor máximo.

Orden de 4 de diciembre de 2009 - Artículo 2 b)

Medios:

Ninguno

Método:

Indicar si se observa relación sistemática y predeterminada entre premios cuya suma supere el valor del premio máximo correspondiente.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

ESPECIFICACIONES DE LOS ENSAYOS PARA PRUEBAS DE MODELOS (PRUEBA COMERCIAL)

Requisitos:

Podrá autorizarse a fabricantes o importadores inscritos en el Registro Central de Juego la instalación en locales públicos autorizados de máquinas y sistemas de juego en prueba comercial, sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 20 y siguientes del presente Reglamento para la homologación e inscripción de modelos de máquinas y sistemas de juego.

Decreto 600/2009, de 17 de noviembre – Artículo 30 – Subartículo 1

Método

Los ensayos específicos previos a la instalación de una Máquina Recreativa tipo "B" en Prueba de Modelos (Prueba Comercial) son los correspondientes a los siguientes apartados:

- IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA
- REGISTRO DE CONTADORES DE ENSAYO
- COMPROBACIONES DE FUNCIONAMIENTO
    - Precio de partida simple.
    - Inicio de la partida.
    - Display acumulación de dinero como créditos de entrada. Acumulación máxima.
    - Partida múltiples con créditos del contador de créditos de entrada. Precio máxima partida.
    - Contador adicional exceso de dinero como reserva. Recuperación de dinero introducido.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

- Transferencia entre contador de reserva y contador de créditos de entrada por acción voluntaria.
- Display acumulación de premios. Acumulación máxima.
- Partidas múltiples con dinero acumulado en el display acumulación de premios.
- Recuperación de dinero acumulado en el display de acumulación de premios.
- Bandeja para recepción de premios otorgados.
- Mecanismo de bloqueo del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.
- Indicación estado bloqueo del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.
- Medios de pago.
- Cobro de premios.
- Pago de premios condicionado a introducción monedas y/o créditos adicionales.
- Naturaleza de los premios.
- Velocidad de juego.
- Indicación combinación ganadora.
- Etiqueta prohibición a menores de edad y aviso de adicción por práctica del juego.
- Información al usuario.
- Sistema de validación de apuesta.

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

- Reclamos de la máquina.
- Mecanismo o dispositivo que permita limitar el uso de la máquina.

- COMPROBACIONES EXCLUSIVAS PARA MÁQUINAS BS (SI APLICA)
  - Información Máquina "BS".
- COMPROBACIONES EXCLUSIVAS PARA MÁQUINAS BG (SI APLICA)
  - Soporte: vídeo o sistema similar para desarrollo del juego.
  - Juego basado en variaciones del juego de bingo.
  - Necesita intervención del personal de la sala para el desarrollo del juego.
  - Expide cartones o soportes físicos para el desarrollo del juego
  - Comprobaciones del sistema de interconexión (Ver protocolo correspondiente)
- COMPROBACIÓN DE LOS CONTADORES DE CONTROL
  - Almacenar los datos exigidos por la legislación.
  - Contador de control, que posibilita su lectura independiente por la administración.
- COMPROBACION DOCUMENTAL
  - Verificación de configuraciones de la máquina.
  - Planes de Ganancias indicados en la máquina coinciden con la documentación aportada por el solicitante de las comprobaciones y ensayos.
  - Funcionalidad de los pulsadores y otros mecanismos complementarios

PROTOCOLO DE ENSAYOS
DE MAQUINAS Y SISTEMAS DE JUEGO
MAQUINAS DE TIPO "B"

ESPECIFICACIONES DE LOS ENSAYOS PARA MÁQUINAS INSTALADAS BAJO ANTIGUA LEGISLACIÓN

- Informe de otra Comunidad Autónoma con requisitos similares que asegure el cumplimiento de dicho protocolo (aportado por el titular de la máquina).
- Debido a que en este protocolo se establecen criterios de ensayo particulares, si el informe aportado por el titular de la máquina no asegurase el cumplimiento de dicho protocolo, se realizarán los ensayos íntegros, o al menos los correspondientes a las comprobaciones con aspectos diferenciales que se enumeran a continuación:
    - IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA
    - COMPROBACIONES DE FUNCIONAMIENTO
        - Velocidad de juego
        - Etiqueta prohibición a menores de edad y aviso adicción por práctica no responsable del juego
    - ENSAYOS AUTOMÁTICOS
        - Comprobación de porcentaje de devolución en premios